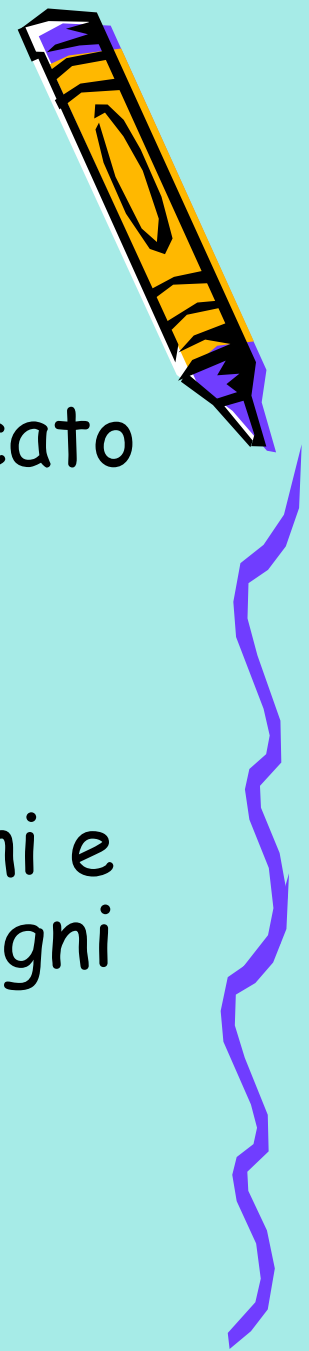


Ambito di Formazione 8
"IL SIGNIFICATO DEL
DISEGNO INFANTILE"

(dott.ssa Celestina Martinelli)
Trani, 6 giugno 2019



BIBLIOGRAFIA CONSULTATA



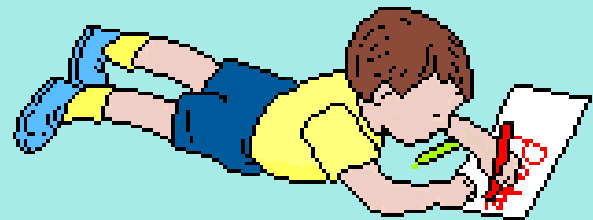
- Anna Oliverio Ferraris, «Il significato del disegno infantile» ;
- Evi Crotti, Alberto Magni, «Come interpretare gli scarabocchi»;
- Evi Crotti, Alberto Magni, «Bambini e paure: Come scoprirle nei loro disegni e come superarle»



OBIETTIVI DEL CORSO



- Fornire gli elementi per individuare, sulla base dei disegni prodotti dai bambini, eventuali segnali di disagio a livello familiare, scolastico e sociale;



OBIETTIVI DEL CORSO

- Riflettere sulle chiavi interpretative di alcuni test «carta e matita» significativi nell'età infantile;



OBIETTIVI DEL CORSO

- Favorire lo scambio comunicativo e la circolarità delle idee;



OBIETTIVI DEL CORSO

- Valorizzare un percorso di ricerca-azione sulle buone prassi educative della scuola dell'infanzia e della scuola primaria;



OBIETTIVI DEL CORSO

- Scoprire somiglianze e differenze dell'analisi del disegno con la psicologia della scrittura.



ARGOMENTI DEL CORSO



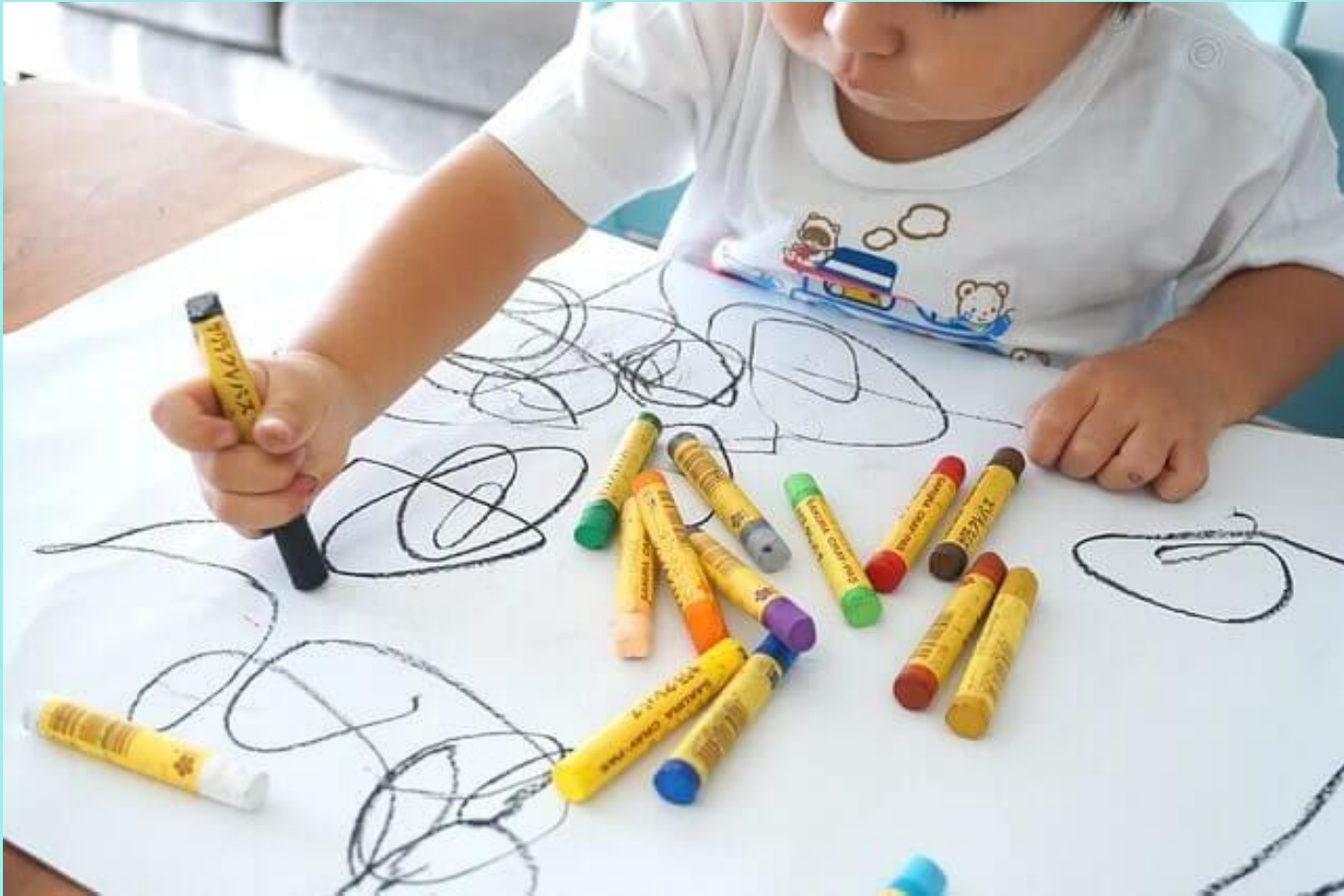
- Le fasi di evoluzione grafica del disegno
- L'utilizzo dei colori e il loro significato.
- I test carta e matita: figura umana, albero, casa, famiglia
- Lineamenti di psicologia della scrittura.



AVVERTENZA

- Gli insegnanti non dovranno considerare i disegni infantili come dei test proiettivi da interpretare, ma come una delle tante risorse per comprendere paure, bisogni, desideri dei piccoli loro affidati.





COSA BISOGNA OSSERVARE

COSA BISOGNA OSSERVARE



- **IMPUGNATURA** se appare sciolta oppure costretta
- **SPAZIO** se molto pieno o poco pieno
- **PUNTO DI PARTENZA** se al centro del foglio o no
- **TRATTO** se si presenta sicuro o invece tremolante e incerto.
- **PRESSIONE** ossia se il gesto grafico sia leggero o marcato

FORMA come il cerchio, l'angolo, le linee spezzate e i puntini.



L'IMPUGNATURA



- La posizione più corretta della mano che impugna la penna è quella **ergonomica**, cioè quella che ottiene il massimo risultato con il minor sforzo. Essa è caratterizzata da una media flessione di tutte le dita che avvolgono idealmente una sorta di sfera al loro interno.



L'IMPUGNATURA



- Se l'impugnatura è sciolta è espressione di una motricità libera e rilassata; se appare costretta esprime una contrattura muscolare, conseguenza di tensioni di vari genere. Pur senza imposizioni, è corretto educare il bambino ad una giusta impugnatura.



L'OCCUPAZIONE DELLO SPAZIO

- Il foglio su cui si scrive va idealmente diviso in tre settori da sinistra verso destra che rappresentano, nell'ordine, il passato, il presente e il futuro e in tre fasce che rappresentano dal basso verso l'alto: l'istinto, la ragione e il sentimento.



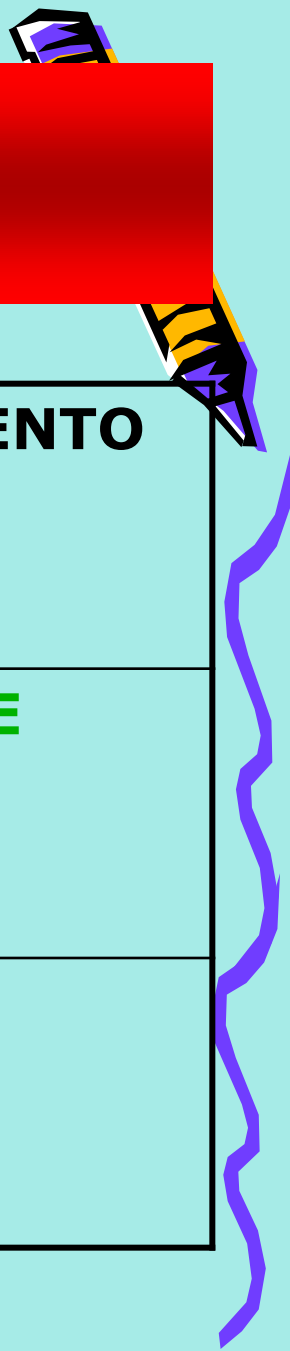
Tre zone in senso verticale

ZONA	ZONA	ZONA
SINISTRA	CENTRALE	DESTRA
PASSATO	PRESENTE	FUTURO



Tre zone in senso orizzontale

ZONA	SUPERIORE	SENTIMENTO
ZONA	CENTRALE	RAGIONE
ZONA	INFERIORE	ISTINTO



IL PUNTO DI PARTENZA SUL FOGLIO



- Quando comincia a scarabocchiare è corretto che il bambino inizi dalla zona centrale del foglio, esprimendo così il suo naturale egocentrismo.
- Iniziare dalla periferia del foglio indica inibizione, partire da sinistra attaccamento al passato, da destra la voglia di andare verso gli altri



IL TRATTO

- Il tratto può essere regolare o irregolare.
- Nel primo caso sta a rappresentare un bambino sicuro dei propri affetti, libero di muoversi e di esplorare.
- Nel secondo caso indica indecisione e timore di imbrattare per paura del rimprovero.



LA PRESSIONE

- Il gesto marcato comunica la carica vitale del bambino, il suo modo di affrontare la realtà.
- Il gesto leggero esprime un soggetto con una particolare sensibilità che si manifesta con la timidezza.



LA FORMA



- Il cerchio esprime adattabilità
- L'angolo indica tensione
- Le linee spezzate difficoltà di relazione
- Il gomitollo indica un probabile trauma
- I puntini emotività non controllata.



LASCIARE UNA TRACCIA

- Sin dalla nascita il bambino è attratto per brevi attimi da movimenti che accadono nel suo campo visivo.
- Ben presto volta il capo nella direzione di oggetti e persone in movimento
- A tre mesi inizia l'osservazione sistematica delle proprie mani





LASCIARE UNA TRACCIA

- Fin dai primi mesi di vita il lattante si rende conto che un certo impegno a carico dell'apparato respiratorio origina una traccia sonora che egli è in grado di udire e che è udita da altri;
- Anche l'emettere bava è una produzione che lascia una traccia esterna che determina nel bambino auto compiacimento, (Neville 1950).



EVOLUZIONE DELLO SCARABOCCHIO



- L'evoluzione dello scarabocchio (dal francese *escarbot* = scarafaggio) avviene attraverso due atteggiamenti opposti e universali:
- Il primo è legato alla **ripetizione** dello stesso tema per il piacere che si prova nel rivedere un oggetto familiare;
- Il secondo alla **variazione** del tema di partenza per l'eccitazione provocata dalla novità che permette l'avanzamento dopo il consolidamento.



LE TAPPE DI MATURAZIONE

- Condizione indispensabile per raggiungere un'adeguata capacità nel muovere la mano con la penna sul foglio è la **maturazione del sistema nervoso** che presenta tappe ben definite in età non altrettanto precise.



I PRIMI SEI ANNI

- Nei primi 6 anni di vita possiamo distinguere sei livelli nella progressione della coordinazione dei movimenti che consente il passaggio graduale dallo scarabocchio ai primi disegni.



1. DODICI-DICIOTTO MESI

- All'età di un anno il bambino cerca di usare la matita ma non riesce a lasciare delle tracce, piuttosto si tratta di colpi inferti al foglio. Verso i 18 mesi lo **scarabocchio incontrollato** produce segni in diverse direzioni: verticali, orizzontali e radiali.



2. VENTIQUATTRO MESI



- All'età di due anni compaiono i segni circolari e ad angolo. a questa età il b. non solleva volentieri la matita dal foglio e con molta facilità ne supera i bordi
- Lo scarabocchio disordinato equivale a «prendere una linea per passeggiare» come scriveva Paul Klee nel 1959.



3. TRENTA MESI

- A due anni e mezzo il bambino riesce a contenere i suoi gesti entro il margine del foglio seguendo con lo sguardo i movimenti della matita. Compaiono riccioli, spirali, cerchi multipli. Trattasi di uno scarabocchio controllato.



BAMBINO E PRIMATI



- Anche ad alcuni primati, come gli scimpanzè e i gorilla piace scarabocchiare come puro piacere motorio. Morris nel 1969 riferisce delle abilità pittoriche dei primati, comuni ai bambini di due anni e mezzo.
- Se però si interviene con una ricompensa, cessa il piacere motorio e visivo fine a se stesso e l'animale perde ogni interesse.



4. TRENTASEI MESI

- A tre anni lo scarabocchio non è più un semplice piacere motorio ma diventa l'espressione di emozioni e sensazioni. Le stimolazioni ambientali possono favorire precocemente questa fase. Si registra la prevalenza dei tracciati verticali che indicano una progressiva presa di coscienza di sé.



5. TRENTASEI- QUARANTOTTO MESI

- Verso la fine dei tre anni gli scarabocchi acquistano un significato comprensibile, compaiono le prime figure umane. Il bambino **esce dalla fase dello scarabocchio** per entrare in quella figurativa la cui intenzionalità dà progressivamente vita da un lato al disegno e dall'altro alla scrittura.



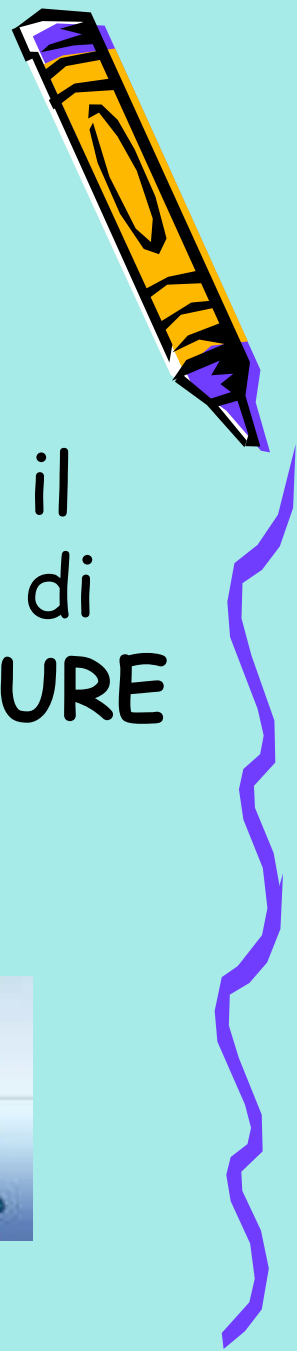
6. SESSANTA- SETTANTADUE MESI

- A 5-6 anni il comportamento infantile si evolve controllando gli impulsi e ciò rende possibile l'acquisizione della scrittura. Il disegno, più libero da regole formali e più immediato nel suo potenziale espressivo, costituisce ancora il mezzo preferito per la rappresentazione proiettiva di emozioni, sofferenze, conflitti.

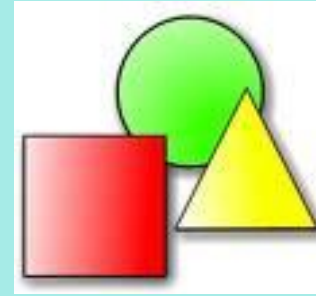


I primi disegni

- Dopo la fase dello scarabocchio, il bambino elabora almeno due tipi di espressione: le **FORME** e le **FIGURE** alle quali associa volentieri verbalizzazioni e commenti.



LE FORME



- Sono una diretta conseguenza dello scarabocchio libero e permettono al bambino di esplorare lo spazio/ambiente. Nascono forme nuove e complesse, si articolano quelle semplici. Muovendosi sul foglio, il bambino sperimenta la vita: impara a conoscere le direzioni, l'alto e il basso, la destra e la sinistra, il prima e il dopo.



LE FIGURE

- Nascono dal perfezionamento delle forme e da un miglior senso estetico. Il bambino via via capisce che più il suo disegno assomiglia alla realtà e più viene apprezzato dagli altri. Così la figura umana si arricchirà di particolari, la casa acquisirà personali connotazioni, l'albero assumerà forme e dimensioni assai diverse.



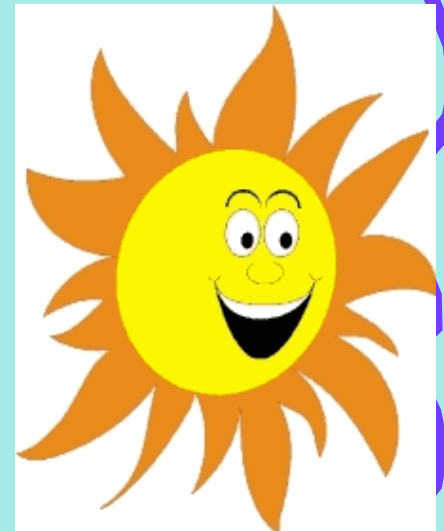
LE SCENE COMPLESSE

- Il foglio viene utilizzato come SCENARIO su cui si muove la penna che va a rappresentare scenette di vita quotidiana o vere e proprie fantasie. E' più facile che nel maschio le rappresentazioni riguardino azioni di caccia o di guerra, mentre le bambine restano legate al mondo domestico o all'ambiente bucolico.



SIMBOLISMO DELLE FIGURE:

- SOLE: Energia, figura PATERNA
- ACQUA: Dolcezza, figura MATERNA
- LUNA. Mistero, idea della MORTE
- CASA: Affetti familiari
- ALBERO. Il proprio io
- CIELO: Purezza
- TERRA : Stabilità, sicurezza.



LE FIGURE MECCANICHE: l'automobile

- Sovente tra i primi disegni dei bambini della scuola dell'infanzia compaiono figure meccaniche.
- L'**automobile** nella nostra società è simbolo di velocità e di potenza. La disegnano più spesso i maschi, con il padre alla guida o loro stessi. Il disegno frequente di automobili significa desiderio di autonomia.



LE FIGURE MECCANICHE: La barca o la nave

- Denotano da un lato il bisogno di evasione e dall'altro la necessità di protezione.
- La **nave** scivola sull'acqua e il messaggio che lancia è quello di un bambino che vuole essere cullato dalle "onde materne". Il bambino sarà sensibile e bisognoso di rassicurazioni, ma anche insofferente verso ogni restrizione che non gli permetta di far navigare la sua fantasia.



LE FIGURE MECCANICHE: l'aereo o il missile



- Hanno caratteristiche simili a quelle dell'automobile e della nave: indicano cioè il bisogno di muoversi, di esplorare, di sognare cieli e realtà fantastiche.
- L'aereo è un mezzo che permette "scambi" e viene disegnato spesso dal bambino egocentrico che tende ad ingigantire la realtà. Il suo carattere è quello di un sognatore, amante delle amicizie, delle cose spirituali, poco pratico.



LE FIGURE MECCANICHE: i robot e le figure spaziali

- Sono molto comuni, nei disegni dei bambini, i robot e le figure spaziali che esprimono solidità, senso pratico ed operosità.
- Come per ogni simbolo, esiste anche qui il rovescio della medaglia. Questi disegni, infatti, esprimono anche atteggiamenti reattivi nei confronti dell'adulto e una frattura della comunicazione che risulterà "a singhiozzo".



LE CANCELLATURE

- Sono di solito legate a una scarsa considerazione di sé: il bambino segnala in questo modo una mancanza di fiducia nelle proprie possibilità. Le cancellature devono però avere due caratteristiche: essere **ripetute** ossessivamente e fortemente **ripassate**.



FASI DI SVILUPPO DEL DISEGNO INFANTILE

**STADIO DELLO
SCARABOCCHIO (2-3 anni)**

**STADIO PRESCHEMATICO
(3-6 anni)**

**STADIO SCHEMATICO
(6-8 anni)**

**STADIO DEL REALISMO
CRESCENTE (8-11 anni)**



STADIO DELLO SCARABOCCHIO (2-3 anni) o del realismo fortuito

LOWENFELD distingue lo scarabocchio disordinato da quello controllato.

Nel primo prevale la motricità sul controllo visivo, come puro piacere funzionale.

Il secondo implica un'attività di coordinazione motoria e si esprime con forme circolari oppure chiuse e staccate tra loro.



STADIO PRESCEMATICO

4-6 anni

Quando appare l'OMINO CEFALOPODE
cioè tutto testa e gambe, si entra
nello stadio pre-schematico.

Il primo soggetto riprodotto è la persona
umana.

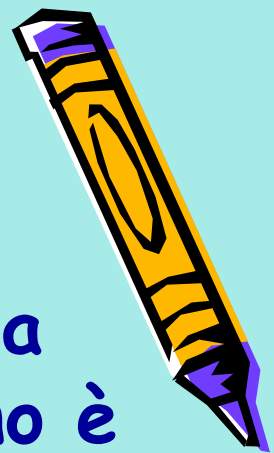
La figura non poggia i piedi per terra
perché il bambino concepisce lo spazio
come ruotante intorno a se stesso.



CARATTERISTICHE DELLO STADIO PRESCEMATICO

La motivazione artistica che interessa questa fase del disegno del bambino è data soprattutto dalle esperienze vissute fisicamente, o con la fantasia, sia dalle relazioni con l'ambiente.

L'uso del colore in questa fase è del tutto arbitrario e quindi non naturalistico, direttamente collegato alle emozioni del bambino.



STADIO SCHEMATICO (6-8 anni)

Questo stadio è caratterizzato dalla comparsa di schemi grafici ben definiti.

Compare in questa fase LA LINEA DI BASE.

Si verifica il fenomeno della TRASPARENZA.

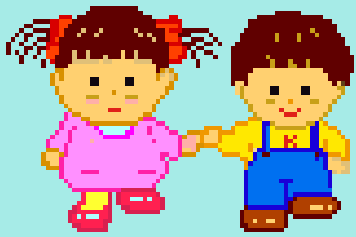
Assistiamo altresì alla

CONVENZIONALIZZAZIONE DEL COLORE.

Appare il RIBALTAMENTO di un oggetto

Si manifesta IL DISEGNO A PIU' PIANI.





LA LINEA DI BASE



Nei disegni dei più piccoli le persone e gli oggetti fluttuano nello spazio. Verso i 5 anni appare una linea orizzontale che rappresenta la terra; le figure vi stanno sopra come degli attori su un palcoscenico. La parte inferiore della pagina è il suolo dipinto con colori scuri o verde, quella superiore ha una banda azzurra o blu che simboleggia il cielo.

Quello che manca è il fondo: tra il cielo e la terra c'è uno spazio bianco che suggerisce l'idea del vuoto che li separa.



LA RIEMPITURA DELLO SFONDO

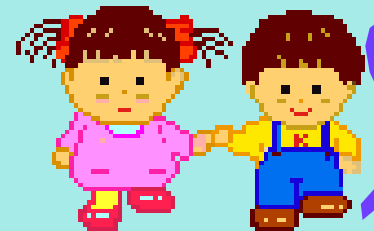
Secondo Stern, la **riempitura dello sfondo** è una presa di possesso del foglio corrispondente a un aumento della maturità del bambino.

L'apparizione del primo sfondo è paragonabile per importanza alla crescita del primo dente, ai primi passi, alle prime parole.



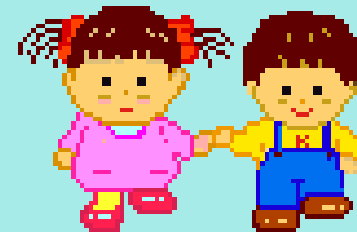
LA TRASPARENZA

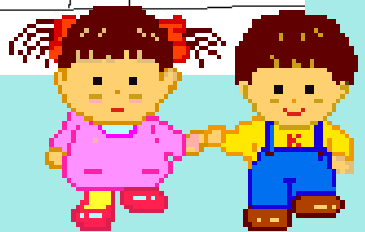
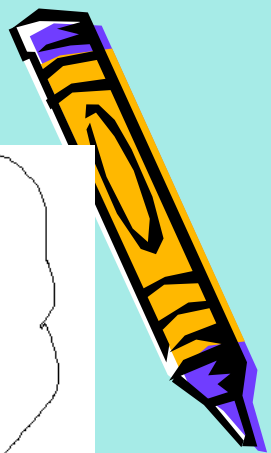
Inizialmente il bambino non copia la realtà, ma la rappresenta e quando disegna esprime ciò che in lui suscita reazioni emotive. Ne consegue che oggetti o persone che a rigor di logica non dovrebbero comparire sono ugualmente rappresentate nella loro interezza, perché il bambino "sa" cosa c'è dietro i muri (ad esempio arredi e persone all'interno della casa). Il criterio di rappresentazione infantile non è visivo, ma intellettuale.



L'intervento didattico

Secondo Goodenough è solo verso gli otto anni che questa fase ha termine nei fanciulli normodati mentre essa dura qualche anno in più nei disabili. Tuttavia l'età in cui essa scompare varia non soltanto in rapporto al livello mentale, ma anche in rapporto all'ambiente e agli insegnamenti dell'adulto. È infatti un fenomeno molto raro nei giardini d'infanzia sovietici, dove viene insegnata prevalentemente la copia dal vero. Lo stesso fenomeno avviene da noi in molte scuole dell'infanzia e dipende essenzialmente dall'intervento didattico.

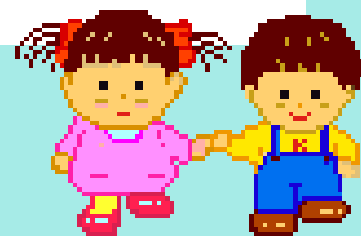
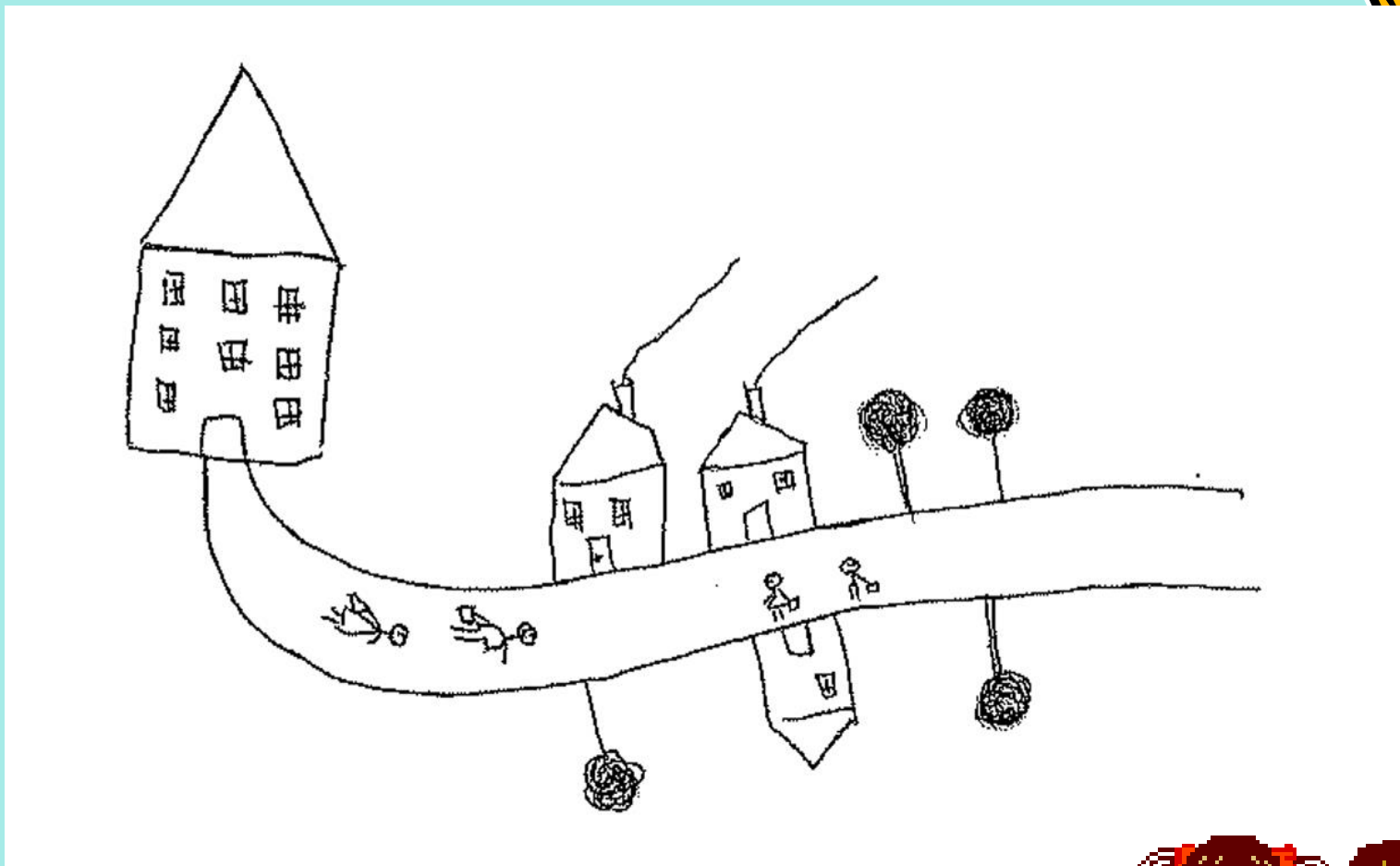
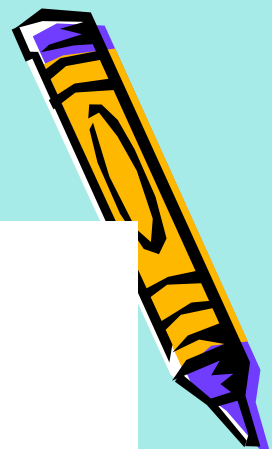




IL RIBALTAMENTO

Quando un bambino di 6-7 anni vuole rappresentare la strada in cui abita con tutte le case in fila, egli disegna le case coricate sui due lati della strada come se le vedesse dal basso e non come le rappresenterebbe un adulto da un punto esterno al paesaggio. E' proprio quest'attitudine a collocarsi all'interno delle situazioni restandone coinvolto che caratterizza il disegno infantile.





IL DISEGNO DEL TAVOLO

Quando il tavolo viene rappresentato di piatto, con le quattro gambe sporgenti come dei raggi dagli angoli del quadrato, significa che il bambino intende il centro della superficie del tavolo come motore di tutta l'immagine, mentre per l'adulto che conosce le leggi della prospettiva il punto di vista è sempre esterno al tavolo stesso. Il bambino non conosce limiti all'espressione e non si lascia mettere in crisi dal fatto che il foglio ha soltanto due dimensioni...



ESEMPI DI RAPPRESENTAZIONE



A seconda della configurazione che intende dare al disegno, il bambino adotta l'inquadratura che meglio lo caratterizza.

Ad esempio, nel disegno della giostra la struttura globale è disegnata vista dall'alto perchè per il disegnatore l'idea-giostra è una piattaforma tonda che gira;

Le automobiline sono invece viste di fianco perchè questa è la configurazione tipica di un'auto in movimento;

Gli omini, invece, stanno in piedi di fronte perchè individuati come spettatori, se essi fossero di profilo parrebbero in movimento.



I DISEGNI A PIU' PIANI

Il bambino colloca spesso su piani differenti personaggi che svolgono contemporaneamente azioni diverse. Ogni gruppo di figure però posa i piedi su una banda che ricostituisce di volta in volta la linea di terra. Questo tipo di disegno con due o più linee di base rappresenta un primo passo verso la prospettiva.



LA SPROPORZIONE

Si enfatizza troppo la sproporzione ossia il mancato rapporto di grandezza tra gli oggetti e specialmente tra le figure umane. Prima di poter affermare che un personaggio è più grande di un altro perché è "valorizzato", bisogna essere sicuri che i rapporti di grandezza non siano dovuti a esigenze rappresentative o di disponibilità di spazio sul foglio.



STADIO DEL REALISMO NASCENTE (8-11 anni)

Questo stadio è caratterizzato dalla progressiva scomparsa di trasparenze, ribaltamenti ed esagerazioni.

L'acquisizione dei rapporti spaziali permette anche la realizzazione dello spazio tridimensionale.

Compaiono le varie sfumature di uno stesso colore.



VERSO LA PROSPETTIVA (8-11 anni)

Noi adulti abbiamo imparato che per dare l'idea della profondità dobbiamo disegnare in scala ridotta gli oggetti che sono lontani e in scala maggiore quelli che sono più vicini. Al contrario, questa dimensione spaziale non è la preoccupazione principale del bambino attento ai rapporti topologici e psicologici dei soggetti rappresentati.

L'evoluzione delle immagini grafiche verso una resa prospettica corretta avviene attraverso una serie di errori sempre meno gravi che avviano il fanciullo alla comprensione dei rapporti spaziali.



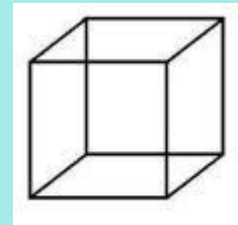
LA SCOPERTA DELLA PROSPETTIVA

La prospettiva è una scoperta importante che il ragazzo fa a un certo momento della sua evoluzione quando impara a fare uso dei metodi logici di pensiero, ma l'insistenza unidirezionale su questa tecnica di espressione, intesa come l'unica possibile, può isterilire l'immaginazione.



L'ESPERIMENTO DEL CUBO (8-11 anni)

Le fasi di sviluppo della prospettiva possono essere percepite chiaramente nei disegni di copia di figure geometriche come ad esempio quella del cubo. A 6 anni in genere i bambini sanno riprodurre esattamente un quadrato e una losanga. Il cubo che graficamente è la somma di un quadrato e di due losanghe presenta invece delle difficoltà in quanto la raffigurazione su due dimensioni di un oggetto tridimensionale non è intuitiva ma richiede l'acquisizione di una tecnica.



LA SOVRAPPOSIZIONE

Compare verso i dieci anni la sovrapposizione, che si ha quando un elemento del disegno nasconde parzialmente un altro che gli sta dietro: per esempio, un albero posto davanti a una casa. Albero e casa sono uniti sul piano del foglio ma otticamente appaiono separati e posti su piani diversi. Questo è un passo decisivo che il bambino compie nella sua evoluzione figurativa.



LA MONOTONIA DEI TEMI

Spesso il bambino disegna le stesse cose in maniera ripetitiva avendo un repertorio ristretto. Nel disegno così come nel gioco la ripetizione di alcuni schematismi ha un carattere essenzialmente conoscitivo e formativo in quanto permette al bambino di impossessarsi di un aspetto della realtà e di farne un punto di partenza per successive elaborazioni logiche.

Pertanto la monotonia dei temi non sta a significare povertà d'inventiva.



LO STATO DI REVERIE

REVERIE: Stato anteriore alla coscienza nel quale si verifica un processo di onirizzazione della realtà.

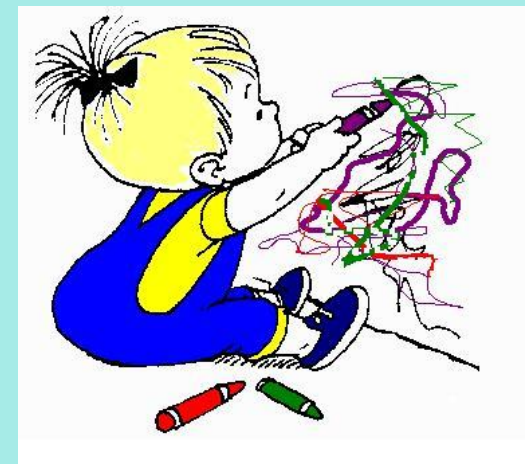
Lo stato di reverie in cui i bambini si immergono quando si dedicano al disegno ci fa comprendere quanto questa attività rappresenti un meccanismo di consolidamento dell'esperienza e uno strumento evolutivo di fondamentale importanza.



ALCUNI CONSIGLI PRATICI

LIMITARE NEL TEMPO L'USO DI MATITE E GESSETTI COLORATI. Quando il bambino si stanca e cerca altri giocattoli, riporre i materiali.

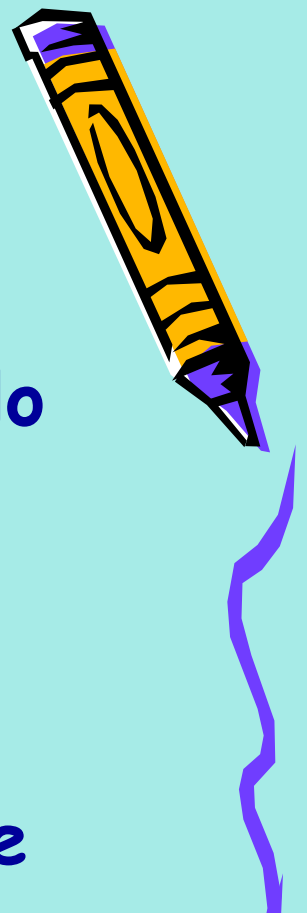
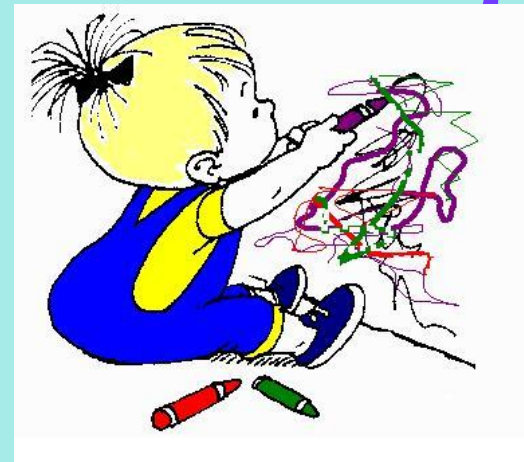
PREFERIRE L'UTILIZZO DI PENNARELLI LAVABILI per contenere eventuali danni



ALCUNI CONSIGLI PRATICI

EVITARE PRESSIONI E ANSIE DA PRESTAZIONE dell'adulto perché lo sviluppo del disegno infantile segue delle tappe ben precise che non bisogna forzare.

NON SOSTITUIRSI AL BAMBINO e intervenire solo se invitato.



IL DISEGNO COME DONO

Disegnare è sempre un atto di fiducia verso l'altro perché ci fa conoscere nelle pieghe più nascoste di noi stessi. I bambini lo fanno in modo naturale e inconsapevole, quindi le loro produzioni risultano limpide e ricche di messaggi. Perciò ogni disegno è un dono che noi adulti riceviamo e che dobbiamo accogliere e contemplare con amore e responsabilità.



IL DISEGNO COME DONO

Dai disegni dei bambini possiamo conoscere a quale stadio sia la loro maturazione intellettuale, che cosa essi pensino del mondo e delle persone con cui vivono, che cosa abbiano appreso e quale sia stato l'effetto dell'ambiente nella loro evoluzione, quali siano i loro atteggiamenti e le loro difficoltà emotive.



IL DISEGNO COME DONO

L'infanzia, che pure rappresenta le radici del nostro essere e con i cui occhi un tempo anche noi guardavamo il mondo, ci sfugge a tal punto che, per capire i disegni infantili, non ci è più sufficiente guardarli, ma dobbiamo studiarli. Quello che siamo diventati ci nasconde quello che avremmo potuto essere e che portiamo dentro di noi come un vecchio ritratto; ma il mondo è pieno di bambini che possono farci riacquistare con il loro talento il senso genuino della vita.





grazie

per

l'attenzione

grazie

per

